



ملخص البحث

رزقية نضيرة، (٢٠١٨): فعالية استخدام الطريقة السمعية الشفوية بلعبة "من هو" لترقية مهارة القراءة في تعليم اللغة العربية لدى التلاميذ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ روكان هولو

هذا البحث بحث شبه تجريبي يهدف إلى معرفة فعالية استخدام الطريقة السمعية الشفوية بلعبة "من هو" في تعليم اللغة العربية لترقية مهارة القراءة لدى التلاميذ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ روكان هولو. وأسئلة البحث هل استخدام الطريقة السمعية الشفوية بلعبة "من هو" في تعليم اللغة العربية لترقية مهارة القراءة لدى التلاميذ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ روكان هولو؟ ومنهج هذا البحث من نوع البحث شبه تجريبي، الذي يتركب من (١) تصميم خطة التعليم، و(٢) التطبيق، و(٣) الملاحظة، و(٤) الاختبار. مجتمع البحث فيتكون من تلاميذ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ روكان هولو، العام الدراسي ٢٠١٧ / ٢٠١٨. وعينته الصف الأول "أ" و "ب" في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ روكان هولو. وأما أفراد البحث فهي تلاميذ في الصف الأول "أ" و "ب" في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٤ روكان هولو. وموضوعه استخدام الطريقة السمعية الشفوية بلعبة "من هو" في تعليم اللغة العربية لترقية مهارة القراءة. ومن أدوات جمع البيانات : (١) الملاحظة، و(٢) الاختبار. ومن تحليل البيانات، أنّ الخلاصة في عملية التعليم استخدام الطريقة السمعية الشفوية بلعبة "من هو" في تعليم اللغة العربية فعال لترقية مهارة القراءة لدى التلاميذ، لأن $T_{0} = 2,77$ أكبر من في درجة دلالة ٥% = ٢,٠١ ومن درجة دلالة ١% = ٦٨,٢ بالحاصل H_a مقبولة و H_0 مردودة. الملاحظة نيل ٩٦,٢% بمعنى "جيد جدا" لأنه يقع في درجة ٨٦-١٠٠%.

الكلمات الأساسية: فعالية، الطريقة السمعية الشفوية، اللعبة "من هو"، مهارة القراءة.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Rizkiah Nadhiroh, (2018): The Effectiveness of Use *Sam'yiah Syafawiyah* Method with “Siapa Dia” Games in Increasing *Marharoh Qiro'ah* on Arabic Subject at State Islamic Junior High School 4 Rokan Hulu

It was a experiment research that was aimed at knowing the effectiveness of use *Sam'yiah syafawiyah* Method with “Siapa dia” games in increasing *marharoh Qiro'ah* on Arabic Subject at State Islamic Junior High School 4 Rokan Hulu. The formulation of the problems was “ Was the used *Sam'yiah syafawiyah* Method with “Siapa dia” games in increasing *marharoh Qiro'ah* on Arabic Subject at State Islamic Junior High School 4 Rokan Hulu. The research was started from designing lesson plan, observating and testing. The population of this research was student grade of State Islamic Junior High School 4 Rokan Hulu. The First grade-students was the sample. Observation and testing were the instrument of collecting the data. From the data was obtained, it could be concluded that *Syam'yiah syafawiyah* method with “Siapa dia” games was effective in increasing *marharoh Qiro'ah* on Arabic Subject. Because, $T_o = 2.77$ was greather than T_t at 1% was 2.68% and 5 % was 2.01 the significant level, it meant that H_o was rejected and H_a was accepted.

Keywords: *The Effectiveness, Sam'yiah Syafawiyah, “Siapa Dia” Games, Marharoh Qiro'ah*

ABSTRAK

Rizkiah Nadhiroh, (2018):Efektivitas Penggunaan Metode Sam'iyah Syafawiyah dengan Permainan "Siapa Dia" untuk Meningkatkan Maharah Qiro'ah pada Pembelajaran Bahasa Arab untuk Siswa di Mtsn 4 Rokan Hulu

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode Sam'iyah syafawiyah dengan permainan "siapa dia" untuk meningkatkan maharoh qiro'ah pada pembelajaran bahasa Arab untuk siswa MTsN 4 Rokan Hulu. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah penggunaan metode Syam'iyah syafawiyah dengan permainan "siapa dia" efektif untuk meningkatkan maharoh qiro'ah pada pembelajaran bahasa Arab untuk siswa MTsN 4 Rokan Hulu?. Penelitian ini dimulai dari merancang langkah pembelajaran, pelaksanaan, observasi, dan test. Populasi penelitian adalah siswa MTsN 4 Rokan Hulu, dengan sampel siswa kelas 1 MTsN 4 Rokan Hulu. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi dan test. Dari analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa metode Syam'iyah Syafawiyah dengan permainan "Siapa dia" efektif untuk meningkatkan maharoh qiro'ah pada pembelajaran bahasa Arab untuk siswa di MTsN 4 Rokan Hulu. Karena nilai $T_o = 2,77$ lebih besar dari T_t pada taraf signifikansi $1\% = 2.68$ dan taraf signifikansi $5\% = 2.01$, ini berarti bahwa H_o ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: Efektivitas, Metode Sam'iyah Syafawiyah, Permainan "siapa dia", Maharoh Qiro'ah